1. abstract
2. assert
3. **boolean** - je logička promenljiva. Predstavlja prost tip podataka. Ima samo 2 vrednosti, a to su true i false. Default value za boolean je **false**
4. break
5. byte
6. case
7. catch
8. char
9. **class** - Klasa je opšti predstavnik nekog skupa objekata (predmeta ili pojava) koji imaju istu strukturu i ponašanje. Klasa je uprošćena slika ovih realnih predmeta i pojava i obuhvata njihove: karakteristike (atribute), ponašanje (metode) i odnose sa drugim klasama (relacije). Ove tri stavke se nazivaju elementi (članice) klase.
10. continue
11. default
12. do
13. double
14. else
15. enum
16. extends
17. **final** - Ukoliko je potrebno definisati neku konstantu u okviru Java klase, koristi se ova rezervisana reč. Prema nepisanom pravilu, nazivi konstanti se pišu svim velikim slovima. Konstantama se moraju dodeliti vrednosti odmah pri definiciji, jer to kasnije nije moguće.
18. finally
19. float
20. for
21. **if** - U situacijama u kojima je potrebno proveriti neki uslov, pa u zavisnosti od njegove ispunjenosti, uraditi jednu ili drugu stvar. Ovo se može postići **if** naredbom. Deklaracija počinje rezervisanom reči if, posle toga se piše logički uslov koji se proverava. Posle logičkog uslova se navodi komanda koja se izvršava ako je uslov ispunjen.
22. implements
23. import
24. instanceof
25. int
26. interface
27. long
28. native
29. new
30. package
31. private
32. protected
33. public
34. return
35. short
36. **static** - U nekim situacijama je korisno da više objekata (iz istih ili razlicitih klasa) deli jednu promenljivu. Takve promenljive su vidljive na nivou celog programa, pa se zovu **globalne promenjljive**. U Javi se globalne promenljive označavaju rezervisanom reci **static** i pišu se u okviru tela klase.
37. strictfp
38. super
39. switch
40. synchronized
41. this
42. throw
43. throws
44. transient
45. try
46. void
47. volatile
48. while